
Universit  degli Studi di Roma
Dottorato di Ricerca XXIII ciclo. Anno Accademico 2007/2008.

Seminario del Prof. O. Carpenzano
Argomento del seminario:
Dottorando: Vincenzo Tattolo

san lorenzo studio rec.

In una ipotetica mappatura di facciate cieche all
in particolare a Roma, si verrebbero a creare delle curiose
concentrazioni in alcuni quartieri dovute a motivi diversi: legati a
delle normative sulle modalit  di costruzione o ad eventi storici
importanti.

Soprattutto in quest

traumatico e, allo stesso tempo, romantico silenzio. Sono espressioni di
un non finito, invocando quasi una richiesta di ritorno alla vita,
all sione. Da qui la scelta di analizzare le facciate cieche del
quartiere San Lorenzo di Roma. Tali facciate, nella maggior parte dei
casi, sono oggi quel risultato ancora bendato dei bombardamenti avvenuti
durante la seconda guerra mondiale. Camminando per San Lorenzo queste
pareti sembrano aver perso qualsiasi valore comunicativo nei confronti
della citt . In particolare come applicazione di tale studio la parete
fra via di Porta Labicana e via dei Sabelli mostra degli spunti
interessanti perch  suddivisa in pi  parti e perch  antistante le mura.
Da questo doppio aspetto di parete cieca e muta nasce l
installazione di funzioni legate alla performance visiva e uditiva: una

spettatori nello stesso tempo. Pensare la superficie staccata
dall

Un elemento unico che scambia informazioni sottoforma di suono con
l

esterno. Il suono produce un

La suggestione del progetto arriva da una installazione dell
americano Joo Youn Paek che mette insieme l
origami e le pi  moderne tecniche di sensori sonori e di interfacce per
la gestione di forme melodiche complesse. La fisicit  del movimento che
consente di portare ogni piega dell
sempre diversa combinazione melodica. L'installazione consiste in tre
fogli di carta quadrati con circuiti aperti fatti da tessuti conduttivi
attaccati alla carta. I fogli sono piegati in base a tre meccanismi
fondamentali dell'origami: la sfera, l'aquilone e il cane. Quando i
fogli sono piegati lungo le linee stabilite, un circuito si chiude
permettendo l'emissione di un suono. Ciascuna piega   associata ad un
diverso suono vocale cosicch  le combinazioni di suoni creano armonie.¹

Di qui l

superficie in sovrapposizione alla parete cieca. La scelta di una parete
piegata,

citt . Questa reagisce in maniera diversa alla luce, secondo angoli
diversi, mostrando ombre e variazioni di colore sempre nuove a seconda
dei punti di osservazione. Il disegno della nuova membrana   determinato
partendo da una griglia regolare che individua dei possibili punti
nodali che consentono sia di creare una specie di matrice strutturale ma
offrono anche un sistema semplice che pu  diventare applicabile in
diverse situazioni per pareti cieche in parti differenti della citt .

1 Vincenzo Tattolo, Dottorato XXIII DIAR Roma, 2007/2008
Seminario prof. O. Carpenzano Pareti cieche
Progetto: san lorenzo studio rec

In quello spazio e la nuova superficie, le facce dell si ripiegano su se stesse a creare delle capsule attaccate alla parete esistente che ospitano degli studi di registrazione a disposizione della città tramite dei collegamenti esterni. La scelta di questo tipo di funzione È legata anche alla vita del quartiere oggi. San Lorenzo È per antonomasia un quartiere con un alta percentuale di giovani dovuta alla presenza dell e in particolare di luoghi deputati alla musica. La finalità ultima della parete esterna È quella di parlare, di mostrare quello che avviene all all Una sorta di irraggiamento dal nucleo delle abitazioni verso la città. Quindi i suoni, i rumori delle vite che si svolgono all vengono captati, registrati in maniera randomica e immagazzinati in una sorta di database sonoro. Una specie di grande stetoscopio elettronico che capta delle pulsazioni della vita domestica degli abitanti degli edifici oltre la parete esistente. Lo stesso principio viene applicato agli studi di registrazione. In maniera casuale viene registrato ciò che si produce in termini di suono e/o rumore all organi urbani. Quindi da una parte le case e dall musica. In mezzo il limite dell invalicabile che diventa ora inconsistente consentendo un interno ed esterno. A supporto di questa prima parte legata alle premesse concettuali e funzionali di occupazione di questo nuovo spazio interstiziale creato ci sono gli ultimi due accenni legati alla tecnologica che può completare questo percorso da parete cieca/muta a superficie performativa/parlante in un continuo rimando semantico e sensoriale tra vista e udito, tra immagini e suoni. Tutti i suoni preregistrati e immagazzinati vengono poi gestiti grazie all rfaccia monome.² Questa consente di immagazzinare una serie di suoni su diversi canali e di miscelarli sia in maniera casuale sia secondo delle logiche di combinazione preordinate. La griglia astratta del sequencer diventa, quindi, una sorta di scacchiera dilatata e riprogrammabile che accoglie nelle sue apparentemente rigide geometrie le morbide fluttuazioni del codice che regge l'esecuzione sonora.³ Dopo la fase di elaborazione del suono si passa al risultato finale. In qualche modo quella parete cieca e invalicabile diventa il limite dell vengono raccolti e gestiti tramite un restituire un performante. Infatti la griglia rigida del controller monome È collegata alle singole del sistema Super cilia Skin⁴ che rivestono la parete esterna e che riescono a modificare la loro posizione in base agli impulsi sonori che ricevono.⁵ In definitiva ne consegue una parete esterna che mostra alla città una immagine di sÈ sempre nuova, in continuo cambiamento e che tale cambiamento È il risultato della combinazione di quello che avviene oltre sÈ. Non pi~ uno schermo concettualmente non valicabile ma una membrana permeabile e aperta allo scambio in termini di critica e di risposta. Critica per ciò che accoglie al suo interno, oltre sÈ stessa. Parlante in quanto spiega e svela ciò che È oltre. Una parete viva.

Note

1. <http://www.jooyounpaek.com/foldcloud.html>

2. <http://monome.org/>

3.

travalicato il suo legame culturale con la produzione musicale, diventando un archetipo simbolico della strutturazione di informazioni digitali. Uno dei fenomeni che ha generato È il rompere i confini dello schermo per essere applicato alla costruzione di hardware che ne incarna i principi. Monome lo fa con molta duttilit*, ad esempio, recuperando pienamente la gestualit* della manipolazione dei campioni. Il concetto di 'tastiera' esplose inglobando l'infinita programmabilit* dei suoi elementi bidimensionali. Questi da simboli univoci (note) diventano segni, ossia dal significato sensibile al contesto. In questo modo l'esigenza d'espressione corporea diventa cosı interfaccia attiva dei processi (similmente a ciú che implementava il Lemur), lasciando che l'adrenalina guidi l'istinto d'intervenire sul flusso dei suoni. La griglia astratta del sequencer diventa, quindi, una sorta di scacchiera dilatata e riprogrammabile che accoglie nelle sue apparentemente rigide geometrie le morbide fluttuazioni del codice che regge l'esecuzione sonora.

(<http://www.neural.it/nnews/monome.htm>)

4. Una membrana interattiva che consente di cambiare faccia alle pareti degli edifici e di avviare la produzione di energia dalla superficie. Questo il biglietto da visita di 'Super Cilia Skin', la copertura messa a punto dai ricercatori del Media Lab della Scuola di architettura del Mit di Boston. 'Super Cilia Skin È un sistema tattile ispirato al movimento dell'agitata dal vento', sottolinea il ricercatore Hayes Raffle. La superficie È composta da attuatori ('cilia') ancorati a una membrana elastica e controllati tramite computer. 'Gli attuatori spiega Raffle modificano il proprio orientamento fisico in base alle vibrazioni sonore inviate direttamente dal sistema centrale. In pratica sono in grado ad esempio di muoversi a ritmo di musica. » anche possibile creare sulla superficie forme e sagome, sempre attraverso gli impulsi inviati dal computer'. In dettaglio le cilia oscillano in risposta a un campo magnetico: ogni attuatore È infatti dotato di un magnete alla propria base, agganciato a una membrana in silicone. Quando il computer invia la base alla forza magnetica. La membrana elastica consente alla superficie di mantenere la propria consistenza indipendentemente dalla forza di gravit*. Anche il tocco delle dita puó modificare la superficie, visto che il contatto crea un campo magnetico, ed È per questa ragione che la membrana È stata definita interattiva. Il prototipo in sperimentazione, utilizza 128 elettromagneti applicati su una superficie che a sua volta È stata ideata per adattarsi alle pareti degli edifici. Da edilizia e progetto 26 feb. 3 marzo 2007.

5. http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/SCS_Textile_053.pdf